

# Sokoban

## felhasználói dokumentáció

### A játék menete:

A játékban egy figurát irányítunk egy cellákra osztott táblán. A figurán kívül a cellák lehetnek:

Dobozok,  
Célhelyek,  
Falak,  
Ösvények,  
és ezek értelemszerű kombinációi.

A pályán a figurát az billentyűzetten található nyilakkal lehet irányítani. Ha a felhasználó a felfelé mutató nyilat nyomja meg, akkor a figura y koordináta szerint a (+) irányba fog elmozdulni, ha a lefelé mutatót akkor a (-) irányba.

Ugyanezt a logikát követve, ha a balra mutató nyilat nyomja le a billentyűzetten, akkor az x koordináta szerinti (-) irányba, ha pedig a jobbra mutatót, akkor az x szerinti (+) irányba.

A mozgás során a figura szomszédos mezői alapján történhetnek különböző események.

Ha a szomszédos mező, amelyik irányba el szeretne mozdulni, egy ösvény mező, akkor a figura csak felveszi az ösvény pozícióját, maga mögött hagyva vagy egy ösvényt, vagy pedig egy célhelyet, attól függően, hogy milyen mező volt a kiindulási alapja.

Ha egy fal mező van a kívánt haladási irányban, akkor értelemszerűen a lépés ineffektív, azonban a lépésszámba (később részletesebben) ugyanúgy beleszámít.

Az érdekesebb a doboz(ok) helyzete. Ha a figura mozgási irányában egy doboz van, akkor számít a "+1-edik" mező is. Ugyanis, ha az fal, vagy még egy doboz, abban az esetben a játékos nem tudja végrehajtani a lépést.

A feladat abszolválásához a játékosnak az összes dobozt célhelyre kell löknie, előre nem meghatározott sorrendben.

A játékos másodlagos célja pedig lehet az, hogy ezt minél kevesebb lépésből tegye meg.

## **A játék használata:**

A program képes bármilyen - megfelelő karakterkódolású - pályát használni. Erre a bizonyos kódolásra a res mappában található "\*.txt" nevű fájlok megtekintésével könnyen rá lehet jönni.

A játék futtatásához, a mappában lévő fájlok elengedhetetlenek (pl. scores.dat vagy ha nem lenne egyetlen pálya sem, akkor a játék játszhatatlanná válna).

A program indítása után egy egyszerű felületet lát a játékos, 2 gombbal ellátva:

Level Select

Quit Game

Értelemszerűen, ha a Quit Game-t választja a felhasználó, abban az esetben a program leáll.

Ellenkező esetben, ha a Level Select-et, akkor egy újabb ablakot kap maga elé.

Itt tudja beírni a bal felső részbe a nevét, a jobb felsőbe, hogy melyik pályát szeretné megpróbálni(alapvetően 9 teljesíthető pálya van a játékban ezekhez tartozó beírandó szám 1-től 9-ig tart, de amint már említettem, bővíthető), valamint egy Start Game, illetve egy Back to Menu gomb segítségével el tudja indítani a pályát, vagypedig vissza tud lépni a menübe.

Ha a játékos megadta a kellő adatokat(neve és a kívánt pálya) és rányomott a Start gombra, akkor egy újabb felületet kap maga elé. Ez a fent említett cellákra osztott tábla.

Ezen a felületen van még egy File felirat, az ablak bal felső sarkában. Erre kattintva feldob egy lehetőséget(Back), ami a pályaválasztó felületre tereli vissza a felhasználót. Ezt követően belevetheti bármely más pálya (akár ugyanaz) nehézségeibe magát.

## **A játék célja:**

A játéknak két célja lehet. Az egyértelmű cél, hogy a dobozokat a helyére tegye a játékos. A másodlagos cél pedig az említett lépésszámban rejlik.

A pályák előre generáltak, nem változnak futásonként, szóval betanulható, optimalizálható a stratégia ami szerint a dobozokat a megfelelő helyre tolja a játékos. Ennek számontartása érdekében a program vezet egy dicsőséglistát, melyben tárolja az összes létező próbálkozást két törlés között.